



# Règlement HOPLA CUP 2020 Tournoi international U11



## 1.0 Les équipes

1.1 Les équipes peuvent être composées de 7 joueurs minimum à 13 joueurs maximum. Le jeu se déroule avec 6 joueurs (5 joueurs de champ + 1 gardien).

1.2 En 2020, les garçons et les filles né(e)s en 2009 et après peuvent participer à la Hopla Cup.

## 2.0 Terrain de jeu

2.1 Le terrain de jeu sera de 20 m x 10 m, la profondeur de la piscine est de 1,80 m.

2.3 Les tirs au but sont tirés à 4 m.

2.4 La zone des 2 m sera délimitée par un plot. La zone des 4 m sera délimitée par un plot d'une couleur différente.

2.5 Les dimensions des buts : 2 m x 0,75 m

2.6 Les ballons utilisés seront de taille 3.

## 3.0 Durée du jeu

3.1 Chaque partie durera 2 périodes de 9 minutes chacune avec un intervalle de 2 min entre les périodes.

3.2 Le temps court continuellement et n'est arrêté qu'en cas de blessure ou d'incident technique.

3.3 Dans les demi-finales et finales, le temps sera arrêté après un but et les entraîneurs seront autorisés à demander 1 temps mort de 1 minute par match.

3.4 La règle des 30 secondes ne sera pas appliquée.

3.5 L'arbitre peut décider que la possession du ballon doit être donnée à l'autre équipe s'il y a des preuves évidentes d'une intention de perdre du temps.

## 4.0 Règles

4.1 Pendant la partie où les équipes jouent avec un nombre égal de joueurs, un attaquant ne peut pas se tenir devant le but adverse et jusqu'à 4 m pendant plus de 5 secondes.

4.2 Le joueur qui commet 4 fautes majeures ne peut pas retourner sur le terrain de jeu. Les joueurs brutaux ou qui ne respectent pas les autres joueurs ou l'arbitre seront exclus du match. Le joueur risque de plus une disqualification du tournoi selon la gravité de ses actes.

4.3 Le joueur expulsé peut immédiatement retourner sur le terrain (sauf pour brutalité, jeu violent ou manque de respect) après avoir rejoint la zone d'exclusion matérialisée.

4.4 A tout moment de la partie, un joueur de champ peut être remplacé en quittant le terrain de jeu dans la zone prévue à cet effet et matérialisée. Le remplaçant peut entrer dans le champ de jeu dès que le joueur sortant est dans la prison.

4.5 Seul le gardien a le droit de tenir la balle à deux mains.

4.6 Le gardien est autorisé à dépasser le milieu du terrain. A partir du moment où il a dépassé la zone des 4 m, il est soumis aux mêmes règles qu'un joueur de champ.

4.7 Si le gardien touche la balle et qu'elle sort du champ de jeu, il y a corner.

4.8 Attaque du gardien : quand le gardien a la balle dans la main, les joueurs n'ont pas le droit de l'attaquer. En cas de non-respect, un coup-franc sera accordé au gardien.

4.9 En défense : le pressing est obligatoire. Tout joueur qui effectuera alors une défense en zone sera exclu. Un joueur est autorisé à zoner après avoir commis une faute simple sur un joueur en périphérie. Il doit cependant retourner au pressing dès que la faute a été jouée.

4.10 Après une faute en dehors de la ligne des 4 mètres, le joueur attaquant ne peut pas tirer directement au but. Cependant, le joueur peut jouer son ballon (ce qui veut dire que le ballon quitte la main du joueur) puis nager et tirer ou bien fixer et tirer.

4.11 Le coup franc peut être joué à l'endroit où se trouve la balle. Si la faute a lieu dans les 4 mètres, la passe est obligatoire. Si la faute a eu lieu en-dehors des 4 mètres, l'arbitre lèvera le bras pour signifier que le joueur peut nager et tirer ou fixer et tirer.

4.12. Un contact par derrière face au but dans les 4 mètres sera sanctionné par un penalty s'il n'y a personne entre le porteur du ballon et le but, que l'attaquant ait ou non la balle dans la main. En-dehors des 4 mètres, cette faute sera sanctionnée par une exclusion.

4.13. Le gardien de but peut être remplacé seulement aux étapes suivantes du jeu:

- a) après qu'un but ait été marqué
- b) pendant l'intervalle entre les périodes de jeu
- c) en cas d'interruption du match par l'arbitre en cas de blessure

4.14 Dans tous les autres cas, il convient d'appliquer les règles générales de Water Polo.

## **5.0 Points**

5.1 L'équipe gagnante recevra 3 points.

5.2 En cas d'égalité, 1 point sera attribué à chaque équipe.

5.3 L'équipe perdante recevra 0 point.

5.4 Dans le cas où deux équipes ou plus ont les mêmes points après les matchs de la ronde préliminaire, les critères suivants seront appliqués pour déterminer la position finale des équipes :

- a. Résultat du match entre les équipes avec des points égaux.
- b. Différence de buts supérieure entre les équipes
- c. Plus grand nombre de buts marqués
- d. Différence de buts supérieure dans le groupe
- e. Plus grand nombre de buts marqués dans le groupe

5.5 Lors de la phase finale du tournoi, en cas d'égalité, les équipes seront départagées par une série de cinq tirs. Si, à la fin de cette phase, les équipes ne se sont pas départagées, chaque équipe tirera alternativement un penalty jusqu'à la victoire de l'une des deux. Les joueurs tireront dans le même ordre que lors de la première série de tirs au but.

## **6.0 Arbitres**

6.1 Un arbitre par match

6.2 Deux personnes à la table de marque pour garantir le respect des règles du jeu, noter le score et aussi pour contrôler si les entrées et les sorties se font dans les règles, noter l'exclusion des joueurs et la quatrième faute personnelle.

6.3 Un chronométrateur par bassin lors des matchs de poule ou de classement

6.3 Un chronométrateur par terrain pour enregistrer les périodes exactes de jeu réel, les intervalles entre les périodes et les temps morts lors des demi-finales et finales.

## **7.0 Divers**

7.1 Seulement 1 entraîneur et 1 assistant peuvent s'asseoir sur le banc.

7.2. L'entraîneur ne doit jamais gêner le travail de l'arbitre.

7.3 Pendant le tournoi, l'entraîneur, son assistant et les joueurs seront obligés de porter l'accréditation fournie par les organisateurs.

Les membres d'une même équipe porteront si possible une tenue identique.

7.5 L'entraîneur ou son assistant sera automatiquement expulsé en cas de protestation pendant un match et suspendu au moins pour le prochain match. La décision sera prise par le comité d'organisation du tournoi.

7.6 Tout débordement des entraîneurs ou supporters dans les tribunes rendant difficile le bon déroulement du jeu autorisera l'arbitre à suspendre le jeu temporairement. En cas de récidive, le jeu se terminera et une défaite de 5-0 sera affectée à l'équipe dont les supporters ou officiels sont considérés comme responsables de l'incident.

7.7 Dans le cas où les débordements impliquent les deux équipes ou même le public des deux équipes, chaque équipe se verra attribuer une défaite de 5-0.

7.8 Toutes les questions non prévues par le présent règlement sont régies par les règles générales définies par la FINA et la FIN.

7.9 Toutes les équipes assisteront à la Cérémonie de Remise des Prix dans sa totalité et porteront à cette occasion le t-shirt fourni à chaque participant et remis au moment de l'arrivée.

## **8.0 Trophée du fair-play**

La Hopla Cup est un événement basé sur l'éthique et les valeurs fortes de respect mutuel et de fair-play. Chaque personne impliquée dans cette compétition (enfants, entraîneurs, chefs d'équipe, parents, supporters ...) est tenue de respecter ces valeurs. Afin de mettre ces principes en valeur, le Comité d'organisation de la Hopla Cup décerne un prix intitulé « Trophée du Fair-play ».

Le but de ce prix est de lutter contre les comportements répréhensibles et de louer et encourager les bons comportements. L'évaluation de chaque équipe sera enregistrée sur la feuille de match écrite par le secrétaire de chaque match. L'évaluation s'applique à toutes les équipes pour tous les matches du tournoi.

A la fin, les équipes seront classées selon le total des points attribués lors de chaque match. En cas d'égalité concernant le classement, une commission départagera les équipes.